

## FIREBALL : Version Noir & Blanc

2 à 6 joueurs - 10 minutes - Dès 8 ans

Un jeu simultané compétitif de rapidité et d'observation créé par Guillaume Sandance et illustré par Lorc (game-icons.net).

### Histoire et but du jeu

- Des mages s'affrontent pour le titre d'Archimage.
- Ils doivent faire des combinaisons de cartes en fonction des dés pour faire perdre des points de vie aux autres.
- Chaque mage possède 6 vies. Un mage qui n'a plus de points de vie est éliminé de la partie.
- Pour gagner, le but du jeu est simple : être le dernier mage à posséder encore des points de vie.

### Matériel

- 1 livret de règles.
- 3 dés (petit, moyen, grand)
- 18 cartes (6 séries de 3 cartes).
- 36 jetons Point de vie.

### Mise en place

- Chaque joueur prend 1 série de 3 cartes et 9 jetons Point de vie. Il les pose ensuite devant lui.
- Chaque série de cartes contient 6 petits symboles, 6 symboles moyens et 6 grands symboles.
- Si des cartes et des jetons n'ont pas été distribués aux joueurs, rangez-les dans la boîte du jeu.
- Posez les 3 dés à côté du joueur le plus jeune.



## Déroulement de la partie

- La partie se découpe en tours de jeu pendant lesquels tous les joueurs jouent simultanément.
- Au début d'un tour, l'un des joueurs lance les dés.
- Les dés vont indiquer une combinaison à effectuer à l'aide des cartes pour lancer un sort.

## Déroulement d'un tour de jeu

### 1) Le joueur le plus proche du grand dé, lance les 3 dés.

- En cas d'égalité au niveau des distances, choisissez aléatoirement le joueur qui lance les dés.

### 2) Une fois que les dés se sont arrêtés, les joueurs ont le droit de manipuler leurs cartes.

- Chacun tente de faire correspondre ses cartes avec le résultat des dés (former une combinaison).

*Exemple : si le résultat des dés est **5 3 1**, l'objectif des joueurs est de laisser visible 5 grands symboles, 3 symboles moyens et 1 petit symbole. Un joueur peut manipuler ses cartes autant qu'il le souhaite.*



### 3) Dès que l'un joueur pense avoir formé la combinaison, il crie « Fireball » et les autres joueurs s'arrêtent.

- En cas d'égalité (si 2 joueurs crient au même moment), départagez-les aléatoirement.

### 4) Les joueurs vérifient que le joueur a bien formé correctement la combinaison.

- Ils vérifient que le nombre de symboles visibles sur les cartes du joueur correspondent bien aux dés.
- Chaque symbole visible doit être parfaitement complet (il ne peut pas être partiellement visible / caché).

### A) Si le joueur a réussi et ne s'est pas trompé, il fait perdre 1 point de vie à tous les autres joueurs.

- Quand un joueur perd 1 point de vie, il remet l'un de ses jetons Point de vie dans la boîte du jeu.
- Si un joueur n'a plus aucun jeton Point de vie devant lui, il est éliminé de la partie (il ne joue plus).

### B) Si le joueur s'est trompé (mauvaise combinaison et / ou symboles coupés), il perd 3 jetons Point de vie.

- Quand un joueur perd 1 point de vie, il remet l'un de ses jetons Point de vie dans la boîte du jeu.
- Si un joueur n'a plus aucun jeton Point de vie devant lui, il est éliminé de la partie (il ne joue plus).

### 5) Vérifiez les conditions de victoire.

- A) Si tous les joueurs sauf un sont éliminés, la partie prend fin. Le dernier joueur encore en jeu gagne.
- B) Si au moins deux joueurs ont encore des jetons des jetons Point de vie, un nouveau tour commence.

Cette page contient 3 sets de cartes (1 set complet par colonne). Pour jouer à 6 joueurs, il faut imprimer 2 fois cette page.

